

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Riau Pos merupakan instansi yang bergerak dibidang media, berita dan jasa, namun pada riau pos ini sendiri memiliki suatu divisi yang khusus mengelola bagian acara (*Event Organizer*), dimana pada bagian *event organizer* ini memiliki suatu kegiatan besar setiap tahunnya yang dikelola oleh divisi EO yaitu *Event Developmental Basketball League (DBL)*.

*Developmental Basketball League* ini dahulunya bernama *Deteksi Basketball League* dimana DBL ini merupakan suatu kompetisi liga basket pelajar Sekolah Menengah Atas (SMA) terbesar yang ada di Indonesia. Kompetisi liga basket ini berawal pada tahun 2004 yang dilaksanakan pertama kali di Kota Surabaya yang dahulunya masih di kelola oleh Deteksi, yang mana deteksi ini sendiri merupakan salah satu bagian dari surat kabar Jawa Pos. Pada saat ini liga basket DBL ini sudah sangat berkembang dan telah mengukuhkan liga ini untuk diadakannya pada 25 Kota 22 Provinsi di seluruh Indonesia hingga Tahun 2016, salah satunya Provinsi Riau dan Kota Pekanbaru merupakan tuan rumah untuk diselenggarakannya liga basket ini, yang mana untuk Provinsi Riau liga ini sering disebut dengan *DBL Riau Series*.

Liga basket *DBL Riau Series* sendiri juga sudah sangat dikenal dikalangan anak remaja terutama anak SMA pada saat ini diseluruh Kota yang ada di Provinsi Riau, berkat kerjasama DBL Surabaya dan Riau Pos selaku penyelenggara liga ini di Kota Pekanbaru liga basket ini telah sukses dilaksanakan mulai tahun 2008 yang pada awalnya dilaksanakan di Hall A Rumbai hingga 2009 dan pada tahun 2010 *event DBL* dilaksanakan di Glanggang Remaja yang bertempat di Jl.Jend. Sudirman.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Basketball* merupakan suatu olahraga yang dimainkan secara berkelompok terdiri dari dua tim yang masing-masing tim memiliki jumlah anggota 5 orang dan pemain cadangan maksimal 7 orang, sehingga setiap tim memiliki maksimal anggota 12 orang, dimana diantara 2 tim ini akan bertanding untuk mendapatkan poin dengan cara memasukkan bola kedalam keranjang lawan.

Pada saat ini setelah dilakukannya wawancara terhadap pihak pelaksana *DBL Riau Series* atau Kabag EO Riau Pos (Irjon Suera) setiap penempatan posisi pemain yang dipilih oleh setiap pelatih masih banyak terdapat kejanggalan, karena masih banyak pelatih yang belum dapat menilai para pemainnya secara objektif sehingga sebelum dilakukannya pertandingan, setiap pelatih masih memilih posisi pemainnya hanya mengandalkan insting dan ego dari setiap pemainnya tanpa didukung dengan adanya data, nilai skill pemain dan karakteristik individual pemain itu sendiri. Sehingga pada kenyataannya yang telah dilihat kejadian dilapangan proses penempatan (pengimplementasian) masih menggunakan cara yang manual yakni dengan metode penempatan pemain hanya menggunakan selembar kertas berupa form penilaian pemain dan kreteria pemain saja.

Dalam penelitian tugas akhir ini peneliti akan menggunakan metode *Naive Bayes* dimana Algoritma *Naive Bayes* merupakan salah satu algoritma yang menggunakan metode klasifikasi dan untuk pengembangan sistem peneliti akan menggunakan sistem pendukung keputusan. Klasifikasi itu sendiri adalah suatu proses menentukan kumpulan pola serta fungsi – fungsi yang mendeskripsikan dan memisahkan setiap kelas data yang satu dengan yang lainnya, agar dapat digunakan untuk memprediksi setiap data yang belum memiliki kelas data tertentu. Metode dan pengembangan sistem penentuan posisi ini diharapkan dapat memberikan nilai akurasi yang tinggi dalam memprediksi posisi pemain basket pada *Event Developmental Basketball League Riau Series*.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan pembahasan bagaimana menerapkan penggunaan metode *Naive Bayes* dalam memprediksi posisi pemain basket pada *Event*

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

*Developmental Basketball League Riau Series*. Dengan penerapan metode *Naive Bayes* ini dapat memberikan kemudahan kepada setiap pelatih dalam memproses penilaian untuk menentukan posisi terbaik pemain basket dari setiap tim yang dilatih. Pengembangan metode ini akan menggunakan beberapa parameter yang ada dalam permainan basket seperti *Passing, Catching, Dribbling, Shooting, Pivot, Jump stop, Rebound, Teamwork, Composure, Aggression, Creativity, Positioning, dan Marking*. Maka dari parameter yang telah ditentukan pelatih dapat menentukan apakah posisi terbaik untuk setiap pemain yaitu *Point Guard, Shooting Guard, Small Forward, Power Forward*, atau *Center*.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan pada latar belakang, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana menerapkan metode *Naive Bayes* untuk memprediksi posisi pemain basket pada *Event Developmental Basketball League Riau Series*.

## 1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan penelitian tidak menyimpang dari rumusan masalah yang telah ditentukan, maka dibuatlah batasan masalah dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Menentukan posisi pemain *Point Guard, Shooting Guard, Small Forward, Power Forward*, dan *Center* dimana data yang diproses adalah data peserta *Event DBL Riau Series* tahun 2017 yang diperoleh dari *Event Organizer Riau Pos*.
2. Atribut pemain yang akan digunakan dalam teknik prediksi posisi pemain basket *DBL Riau Series* ini terbagi menjadi dua kategori, yaitu penilaian subjektif dan objektif. Untuk penilaian secara Subjektif, atribut yang akan digunakan yaitu *Teamwork, Composure, Aggression, Creativity, Positioning, dan Marking* sedangkan untuk penilaian secara Objektif, atribut yang akan digunakan yaitu *Passing, Catching, Dribbling, Shooting*,

*Pivot, Jump stop, dan Rebound*. Dan dari semua atribut penilaian untuk menentukan teknik posisi terbaik pemain basket akan dikelompokkan menjadi tiga kategori penilaian yaitu baik, cukup dan kurang.

3. Menentukan posisi terbaik pemain menggunakan metode *Naive Bayes Classifier*.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menerapkan sebuah sistem yang dapat digunakan untuk pelatih dalam memprediksi teknik penilaian posisi pemain yang objektif dan subjektif menggunakan metode *Naive Bayes*.

## 1.5 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan tugas akhir ini dibagi dalam beberapa bagian utama yang dirincikan sebagai berikut:

### BAB I PENDAHULUAN

Bagian ini berisi tentang deskripsi umum tugas akhir yang meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan penelitian, serta sistematika penulisan.

### BAB II LANDASAN TEORI

Bagian ini menjelaskan tentang teori-teori umum mengenai Bola Basket, *Data Mining*, metode *Naive Bayes* dan Sistem Pendukung Keputusan.

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bagian ini menjelaskan tentang metodologi penelitian, identifikasi masalah, teknik pengumpulan data, analisa algoritma dan alat bantu dalam penelitian.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
  - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
  - b. Pengutipan tidak mengizinkan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

## BAB IV ANALISA DAN PERANCANGAN

Bagian ini membahas analisis terhadap masalah penelitian dan perancangan terhadap sistem yang akan dibangun, cara kerja sistem disertai pembuatan *Contac Diagram*, *Flowchart*, *Data Flow Diagram* (DFD), *Entity Relationship Diagram* (ERD) dan *Design Interface*.

## BAB V IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Pada bagian ini menguraikan mengenai implementasi sistem penentuan menggunakan metode *Naive Bayes* untuk memprediksi posisi terbaik pemain basket *DBL Riau Series* pada sebuah sistem, serta melakukan pengujian terhadap sistem yang telah dibangun.

## BAB VI PENUTUP

Bagian ini berisi kesimpulan hasil penelitian beserta saran-saran yang berkaitan dengan penelitian ini.